



ΙΟ3 – Σχολικό Πρόγραμμα για Μαθητές Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης

Μαθησιακές δραστηριότητες - CARDET



Ερωτήσεις/ Προβλήματα για κάθε θέμα

Θέμα	Ερώτηση/ Πρόβλημα*
Γραμματισμός στην πληροφόρηση και στα μέσα ενημέρωσης	<i>Μπορεί η τεχνητή νοημοσύνη να σας βοηθήσει στην αναζήτηση πληροφοριών για την εργασία σας στην επιστήμη;</i>
Επικοινωνία και συνεργασία	<i>Πιστεύετε ότι η Google μπορεί να παραγγείλει την αγαπημένη σας πίτσα;</i>
Δημιουργία περιεχομένου	<i>Μπορεί η ΤΝ να μου κάνει τις εργασίες;</i>
Υπεύθυνη χρήση	<i>Ποια πιστεύετε ότι είναι η σκοτεινή πλευρά της τεχνητής νοημοσύνης;</i>
Επίλυση προβλημάτων	<i>Μπορεί η ΤΝ να μας βοηθήσει να προωθήσουμε την βιωσιμότητα;</i>

Προκειμένου οι μαθητές της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης να δουν τη χρησιμότητα της τεχνητής νοημοσύνης σε καταστάσεις που μπορεί να τους ενδιαφέρουν και που μπορεί να είναι κοντά στην εμπειρία της ζωής τους, οι εταίροι θα ξεκινήσουν την ενότητα της έρευνας (θεωρία) με μια ερώτηση. Ακολουθεί ένας πίνακας με μια πρόταση για κάθε θέμα. Αφού καθοριστεί το ερώτημα, οι εταίροι θα πρέπει να σκεφτούν ποιες πληροφορίες και υλικό θα πρέπει να παρέχουν στους μαθητές για την επίλυση του προβλήματος. Αυτό το περιεχόμενο μπορεί να ληφθεί από τα εργαστήρια που πραγματοποιήθηκαν για την κατάρτιση IO2. Για να γίνει η δραστηριότητα πιο διασκεδαστική, οι εταίροι θα χρησιμοποιήσουν εργαλεία, παιχνίδια και στοιχεία ΤΝ, που παρέχονται στο IO1, για να δημιουργήσουν πιο διαδραστικές και ελκυστικές ερευνητικές εργασίες. Για την ολοκλήρωση της έρευνας, οι εταίροι θα πρέπει να σκεφτούν πώς θα αξιολογήσουν ότι οι χρήστες έχουν αναπτύξει τις απαραίτητες γνώσεις για την επίλυση του προβλήματος. Αυτό μπορεί να γίνει με μια δραστηριότητα αναστοχασμού, ή με ένα κουίζ, ένα δωμάτιο διαφυγής, ένα παιχνίδι.

Προχωρημένες μαθησιακές δραστηριότητες

Ερώτηση/ Πρόβλημα	<i>Μπορεί η ΤΝ να μας βοηθήσει να προωθήσουμε τη βιωσιμότητα;</i>
Επίπεδο (Βασικό/ Προχωρημένο)	Προχωρημένο
Εισαγωγή	
Αρχικά, τα παιδιά έρχονται σε επαφή με τα ανθρωποειδή ρομπότ Pepper και Nao. Ο όρος «Τεχνητή Νοημοσύνη» αποσαφηνίζεται μέσω διαδραστικών δραστηριοτήτων και οι μαθητές μαθαίνουν τις πέντε βασικές ιδέες της τεχνητής νοημοσύνης. Στο τέλος, τα παιδιά προσπαθούν να βρουν τρόπους με τους οποίους η τεχνητή νοημοσύνη μπορεί να αλλάξει τον κόσμο και, ειδικότερα, πώς η τεχνητή νοημοσύνη μπορεί να μας βοηθήσει να προωθήσουμε τη βιωσιμότητα.	
Διαδικασία	
Οι μαθητές παρακολουθούν ένα σύντομο βίντεο με τους Pepper και Nao, δύο ανθρωποειδή ρομπότ που τους καλωσορίζουν στον κόσμο της τεχνητής νοημοσύνης. Εντοπίζονται οι προϋπάρχουσες γνώσεις για την τεχνητή νοημοσύνη και μέσω διαδραστικών παιχνιδιών στο Wordwall. Με τη συμμετοχή τους στις δραστηριότητες, οι μαθητές: 1. Κατανοούν τον τρόπο με τον οποίο η τεχνητή νοημοσύνη βλέπει τον κόσμο,	

2. Εξοικειώνονται με εφαρμογές ΤΝ στην καθημερινή ζωή (Google, Google Maps, YouTube, Netflix, Apple Siri, Amazon Alexa, αναγνώριση προσώπου)

3. Παίζουν το παιχνίδι «Μάντεψε ποιος» και κατανοούν πώς η ΤΝ κάνει επιλογές

4. Ανησυχούν για το πώς η Τεχνητή Νοημοσύνη μπορεί να αλλάξει τον κόσμο

Χρησιμοποιούνται γυαλιά VR, βίντεο 360 μοιρών και κύβοι Merge, για να ευαισθητοποιήσουν σχετικά με τη συσχέτιση της ρύπανσης του περιβάλλοντος, του φαινομένου του θερμοκηπίου, του λιώματος των πάγων και της εξαφάνισης των πολικών και ωκεάνιων οργανισμών.

Ως εκ τούτου, η ανάγκη προστασίας του περιβάλλοντος από τα μη βιοδιασπώμενα απόβλητα οδηγεί στην τελική δραστηριότητα.

Τελική δραστηριότητα

Τέλος, τα παιδιά δημιουργούν ένα παιχνίδι βασισμένο στην τεχνητή νοημοσύνη. Στόχος του είναι να ευαισθητοποιήσει τα μικρά παιδιά σχετικά με την ανάγκη διατήρησης του περιβάλλοντος. Οι μαθητές αναπτύσσουν το δικό τους παιχνίδι, χρησιμοποιώντας τη Μηχανική Μάθηση και το Scratch. Αρχικά εκπαιδεύουν τον υπολογιστή τους να διαχωρίζει τα θαλάσσια ζώα και τα φυτά από τα πλαστικά απορρίμματα που μολύνουν τον ωκεανό. Στη συνέχεια, μεταφέρουν το παιχνίδι τους στην πλατφόρμα Scratch. Η Peggy και ο Nino, οι νεαροί πιγκουίνοι, μαζεύουν τα σκουπίδια, προκειμένου να καθαρίσουν τον ωκεανό και να διατηρήσουν την υδρόβια ζωή.